

A variációk

AZ ELSŐ JÁTÉK MEGKEZDÉSE ELŐTT

Óvatosan emeljük ki a stancolt karton ívekből a játék elemeit. Ezek hátoldalán minden esetben megtaláljuk a variációk/jelenetek nevét. További megkülönböztető jelölést nyújtanak az elemek hátlapjainak színei, melyeket megtalálunk a játékkártyák hátlapjain is.

Variáció: „Események Catanon”: szürke ● | Jelenet: „Catan halászsai”: világoskék ● | Jelenet: „Catan folyói”: sötétkék ● | Jelenet: „A barbárok támadása”: lila ● | Jelenet: „Kereskedők és barbárok”: barna ●

MEGJEGYZÉS

Minden variáció kombinálható egymással, ennek a kiegészítőnek a jeleneteivel, valamint a „Tengeri utazó” jeleneteivel és részben a „Lovagok és városok”-kal. Némely kombinációnál a szabályokat részben meg kell változtatni ill. egymáshoz kell igazítani. Ott, ahol a változtatások szükségesek a módosítások a mindenkori variáció, ill. jelenet ismertetésében megtalálhatóak.

BARÁTSÁGOS RABLÓ

Mi történik Catan erdejében? Különös történetek keringenek a sötét erdő mélyéről. Isebold és rablóbandája nyomtalanul eltűnt, helyükre egy fiatal legény tört. A neve Robin Hood. Vajon tényleg csak a gazdag utazók vagyonából vesz el? A szegény fickók egyszerűen tovább haladhatnak...

Játékidő: a jelenettől függően változó

Kiegészítő elemek: nincs

MIRŐL SZÓL A JELENET

Mindannyian átéltük már azt a játéksituációt, amikor rögtön a játék elején a rabló egy tájkartonra kerül és hosszú időn keresztül, - egészen a következő „7”-es dobásig - blokkolja annak a tájkartonnak a nyersanyagtermelését. A barátságos rabló megkíméli a játékosokat, egészen addig, amíg nem rendelkeznek 2-nél több győzelmi ponttal.

A SZABÁLYMÓDOSÍTÁSOK

A rablót nem helyezhetjük „7” dobás, vagy lovagkártya kijátszása után sem olyan tájkartonra, amellyel határosan olyan játékos települése áll, akinek csak maximum 2 győzelmi pontja van.

Ha nincs olyan tájkarton, amelyre ezen szabály alapján a rablót áthelyezhetjük, akkor a rabló a sivatagon marad, ill. visszaállítjuk a sivatag tájkartonra. Ha egy játékos települése a sivataggal határos és győzelmi pontjai nem haladják meg a 2-t, akkor tőle nem szabad nyersanyagkártyát húzni.

Ettől a szabálymódosítástól függetlenül, egy „7”-es dobás esetén mindenkinek, akinek több mint 7 nyersanyagkártyája van, be kell adnia a nyersanyagkártyáinak a felét.

TIPPEK EHHEZ A VARIÁCIÓHOZ

Ha családi körben gyerekekkel játszunk, akkor mindenképpen válasszuk ezt a játékvariációt.

KOMBINÁCIÓS LEHETŐSÉGEK:

Ez a variáció szabálymódosítás nélkül minden további variációval, jelenettel és a „Tengeri utazó”-val kombinálható.

ESEMÉNYEK CATANON

Mindenki a saját szerencséjének a kovácsa! Ez a mondás Catan szigetén is érvényben van. Minden esetben, amikor a kockákat a kezünkbe vesszük, újra kihívjuk a szerencsénket. Értethetően ilyenkor szembesülünk a sors és a szerencse hatalmával. Amikor a saját számaink sebogy sem akarnak kijönni, és csak a játékosársainkat jutalmazza a szerencse. Mégis úgy tűnik, hogy ez az úgynevezett „kutatas” meghozza a gyümölcsét és a statisztikai törvényszerűségek figyelembevételével a szerencsét kiszámíthatóan a mi oldalunkra állíthatjuk. Mindenesetre, ahogy az lenni szokott, a matematika használata kellemetlen következményekkel is járhat: A vereségünket már nem magyarázhatjuk azzal, hogy nem jöttek ki a számaink.

Játékidő: a jelenettől függően változó

Kiegészítő elemek:



MIRŐL SZÓL A JELENET

Ezek a kártyák a kockákat helyettesítik! Amikor egy játékos soron van, nem a megszokottak szerint dob mind a két kockával, hanem felfordítja a pakli legfelső lapját. A kártyán lévő szám meghatározza azt, hogy mely tájegységek termelnek nyersanyagot. Ezek közül a kártyák közül néhány, egy-egy bizonyos eseményt is kivált. Összesen 11 különböző esemény van, nagyjából a kártyák felén. A számok statisztikailag korrekt elosztása a kártyákon lecsökkenti a dobások során amúgy fellépő véletlent – cserébe az események új véletlen momentumokat hoznak a játékba és így gondoskodnak egy egészen más játékelményről.

ELŐKÉSZÍTÉS

Vegyük ki az „Új év” és a fedőlap kártyákat a pakliból.

- Keverjük össze a maradék kártyát.
- Tegyük 5 kártyát lefordítva az „Új év” kártya alá. A maradék kártyát lefordítva tegyük rá.
- Ha a felső lapok elfognak, keverjük újra a kártyákat a fent leírtak szerint. Így mindig 5 kártya nincs játékban.

KIEGÉSZÍTŐ SZABÁLYOK



Rablótamadás (A dobás eredménye: 6 x „7”)

- Akinek több mint 7 nyersanyagkártyája van, az beadja a felét.
- Helyezd át a rablót! Húzz 1 nyersanyagkártyát (fejlesztéskártyát nem) egy olyan játékosársad kezéből, akinek települése, vagy városa áll azon a mezőn amelyre a rablót állítod.



Járvány (A dobás eredménye: „6” és „8”)

Minden játékos, minden városa után csak 1 nyersanyagkártyát kap.

Lovagok és városok:

Nem szabad „Kereskedelmi árut” felvenni.



Földrengés (A dobás eredménye: „6”)

Minden játékos keresztbe fordítja az egyik általa választott utcáját. Az utcát meg kell javítani, csak azután szabad a játékosnak újra új utcát építenie. A javítás költsége: 1 fa és 1 agyag nyersanyagkártya. A javításra szoruló út továbbra is beleszámít a „Leghosszabb kereskedelmi út”-ba. Egy károsodott úthoz nem építhetünk települést.



Jó szomszédság (A dobás eredménye: „6”)

Mindenki ad baloldali szomszédjának 1 tetszőleges nyersanyagkártyát, amennyiben van neki.

Lovagok és városok:

Egy kereskedelmi árut is adhatunk.



Lovagi torna (A dobás eredménye: „5”)

Az a játékos/játékosok, akinek a legtöbb felfordított lovagkártyája van, kap 1 általa választott nyersanyagkártyát.

Lovagok és városok:

Akinek a legtöbb erőpontú aktivált lovagja van. Kereskedelmi árut nem szabad választani.



Kereskedelmi előny (A dobás eredménye: „5”)

Az a játékos, akinél a „Leghosszabb kereskedelmi út” kártya van, húzhat 1 nyersanyagkártyát (fejlesztéskártyát nem) egy általa választott játékosársad kezéből.

Lovagok és városok:

Fejlesztéskártyát nem húzhat.



Nyugodt tenger (A dobás eredménye: „9” és „12”)

Az a játékos/játékosok, akinek a legtöbb települése vagy városa áll kikötőn, kap 1 általa választott nyersanyagkártyát.

Lovagok és városok:

Kereskedelmi árut nem szabad választani.



A rabló visszavonulása (A dobás eredménye: 2 x „4”)

A rablót azonnal visszaállítjuk a sivatagba. Attól a játékostól, akinek a sivatagon települése, vagy városa van, nem húzhatunk nyersanyagkártyát.



Szomszédi segítség (A dobás eredménye: 1 x „10”, 1 x „11”)

Az a játékos (vagy játékosok), akinek a legtöbb győzelmi pontja van, egy általa választott játékosársának, akinek kevesebb győzelmi pontja van, 1 nyersanyagkártyát ajándékozik.

Lovagok és városok:

Egy kereskedelmi áru is ajándékozható.



Konfliktus (A dobás eredménye: „3”)

Az a játékos, aki egyedülként a legtöbb lovagkártyát fordította fel, vagy a „Legnagyobb lovagi hatalom” tulajdonosa, húzhat 1 nyersanyagkártyát egy általa választott játékosársától (fejlesztéskártyát nem).

Lovagok és városok:

Akinek egyedül a legtöbb erőpontú aktivált lovagja van, húzhat 1 nyersanyagkártyát egy általa választott játékosársától. Fejlesztéskártyát nem szabad húzni.



Jó hozamot hozó év (A dobás eredménye: „2”)

Minden játékos kap 1 általa választott nyersanyagkártyát.

Lovagok és városok:

Kereskedelmi áru nem választható.



Jelöletlen kártyák

(A dobás eredménye: 1 x „3” 1 x „4” 2 x „5” 2 x „6” 4 x „8” 3 x „9” 2 x „10” 1 x „11”)

Szorgos telepések, virágzó Catan!

Itt nem történik semmilyen esemény.



Új év

- Minden kártyát –kivéve ezt- megkeverünk.
- Öt lefordított kártyát –e kártya alá teszünk.
- A maradék 31 kártyát lefordítva –e kártyára tesszük.
- Új eseménykártyát húzunk.

KOMBINÁCIÓS LEHETŐSÉGEK:

Ez a variáció szabálymódosítás nélkül minden további variációval, jelenettel és a „Tengeri utazó”-val kombinálható.

A Lovagok és városokra érvényesek: A soron lévő játékos dob a piros- és az eseménykockával. A kockán lévő eseményt végrehajtjuk. Ezután a játékos felfordítja az „Események Catanon” kártyákból kialakított pakli legfelső lapját és a fent leírtak szerint jár el.

A variációk

A KIKÖTŐMESTER

A tenger mindig is csábította a kalandvágyó utazókat, akik a kikötőkben gyűlnek össze, így ott különösen sok izgalmas esemény történik. Aki ezeket a vad kalandos eseményeket megszelídíti, az kétségkívül magasabb hivatásra – talán még a kikötőmester posztjára is hivatott. Az első lépés a nagyobb megtiszteltetés felé?

Játékidő: a jelenettől függően változó

Kiegészítő elemek:

Extra győzelmi pont kártya „Kikötőmester”



MIRŐL SZÓL A JELENET

A kereskedelem egyre fontosabb Catan szigetén, ezért a kikötők egyre nagyobb jelentőséggel bírnak. Kikötőben álló településért, városért „kikötőpont” a jutalom, ami további 2 győzelmi ponthoz segíthet minket.

ELŐKÉSZÍTÉS

Az eddig megszokottak szerint készítsük elő a játékot és helyezzük készenlébe az extra győzelmi pont kártyát a „Kikötőmester”-t.



A JÁTÉK

A „Catan Telepesei” alapjáték szabályai szerint játszunk. Az a soron lévő játékos nyer, aki elsőként elér 11 pontot.

KIEGÉSZÍTŐ SZABÁLYOK

- Egy kikötőben álló település 1 kikötőpontot ér. Egy város a kikötőben 2 kikötőpontot hoz.
- Akinek elsőként lesz 3 kikötőpontja, az megkapja az extra győzelmi pont kártyát a „Kikötőmester”-t, ami 2 győzelmi pont értékű.
- Ha egy másik játékos több kikötőpontot ér el, akkor megkapja az extra győzelmi pont kártyát a „Kikötőmester”-t és vele a 2 győzelmi pontot.

KOMBINÁCIÓS LEHETŐSÉGEK:

Ez a variáció szabálmódosítás nélkül minden további variációval, jelenettel valamint a „Tengeri utazó” és a „Lovagok és Városok” kiegészítésekkel kombinálható. Egy jelenet megnyeréséhez szükséges győzelmi pontok számát minden esetben egy ponttal meg kell emelni.

Catan 2 játékos részére DIE FÜRSTEN VON CATAN

A Catan kártyajáték a „Catan telepesei” társasjáték kétszemélyes változata, mely kártyalapok segítségével adja át az egyedülálló hangulatot és az izgalmas játékmenetet. Catan szigetén saját uradalmunk kiépítésén dolgozunk. Utakat, falvakat építünk, városunkat vízvezetékkel gazdagítjuk. Földjeinken szélmalom és fűrésztelep segítségével nyersanyagot termelünk. Lovagjaink a határt járva védik területünket. Legyen élelmes! Építse ki kereskedőhálózatát kikötő, vagy piac vásárlásával. Vegye igénybe a híres kereskedő flották szolgáltatásait, amelyek nyersanyagait a legjobb arányban cserélik. Ebben a párharcban ugyanúgy, mint a Catan telepesei család többi játékában is, a jól megtervezett stratégia és egy csipetnyi szerencse elege dönti el, ki lesz Catan ura!



CATAN KÉT SZEMÉLYRE

A Cataniak igazán barátságos emberek. Amikor velük találkozunk izgalmas pillanatokot élhetünk át, akár négyesben, akár hármásban. De egyre gyakrabban látunk két embert magányosan átvonulni a vidéken.

De álljunk csak meg! Rájuk is várnak izgalmas kalandok Catanon! Egy különleges élmény következik két-két játékosra kidolgozva. A játékosok közül kettő igazi és kettő pedig elképzelt figura. – Élje át az új kihívásokat Catanon két játékos részére!

Játékidő: a jelenettől függően változó

Kiegészítő elemek:

20 Kereskedőzseton



ELŐKÉSZÍTÉS

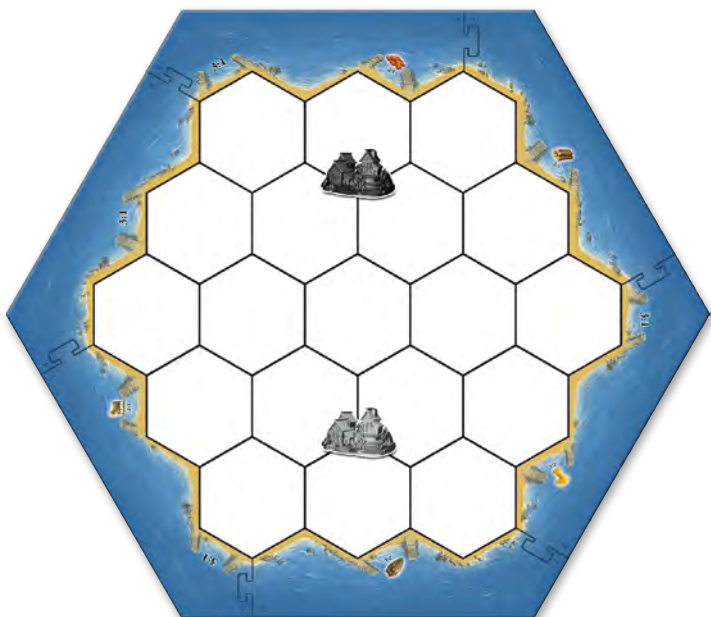
Az eddig megszokottak szerint készítsük elő a játékot. Az a két figurakészlet, amit a játékosok nem választottak, a két képzeletbeli, semleges játékosé. Ezeket állítsuk a játékfelület mellé.

Helyezzük készenlétbe a kereskedőzsetonokat. A játék kezdetekor mindkét játékos 5 kereskedőzsetont kap.

ALAPÍTÁSI SZAKASZ

Mindkét semleges játékosról felrakunk egy-egy települést (út nélkül) a következő ábrán jelölt kereszteződésekre.

Mind a két játékos az alapszabály szerint megalapítja kezdő településeit úttal. Az alapítási szakasz végére a két játékosnak 2 települése és 2 útja áll a játékfelületen, a semleges játékosoknak pedig 1-1 települése.



A JÁTÉK

Alapvetően a 3 és 4 játékosra vonatkozó szabályok maradnak érvényben, a következőkben leírt kiegészítő szabályokkal.

KIEGÉSZÍTŐ SZABÁLYOK

Dobás a nyersanyaghozamért

Amikor egy játékosra kerül a sor, kétszer egymás után dob. Dobása akkor érvényes, ha a két kidobott szám különböző. Ha a második kockadobás eredménye ugyanaz a szám, mint az első dobásé, akkor a dobást meg kell ismételni, esetenként addig, amíg 2 különböző szám az eredmény. Közvetlenül a dobás után a játékosok megkapják mindkét dobás után a nyersanyagot, ill. egy „7”-es dobás esetén- áthelyezik a rablót.

A semleges játékosok építkezései

Aki egy utat, vagy egy települést épít, ugyanakkor épít (ingyen) tetszőlegesen az egyik semleges játékos számára is egy utat, ill. egy települést. Ha egyik semleges játékosnak sem lehet települést építeni, akkor egy semleges utat kell építeni.

Ha egy játékos várost épít, vagy fejlesztéskártyát vesz, az a semleges játékosokat nem érinti. A semleges játékosok települései után nem jár nyersanyaghozam, de a „Leghosszabb kereskedelmi út” kártyát semleges játékos is megkaphatja.

Kereskedőzseton- akciók

A soron lévő játékos lépése során az itt leírt két akció közül az egyiket végrehajthatja. Egy ilyen akció annak a játékosnak, akinek kevesebb, vagy ugyanannyi győzelmi pontja van, mint játékosársának, 1 kereskedőzsetonba kerül. Annak a játékosnak, amelyiknek több győzelmi pontja van, mint a játékosársának, 2 kereskedőzsetonba kerül. A leadott zsetonok visszakerülnek a tartalékba.

– „Kényszerkereskedelem” akció: A játékos húzhat 2 nyersanyagkártyát játékosárs kezéből és cserébe 2 tetszőleges nyersanyagkártyát ad.

– „Rabló áthelyezés” akció: A játékos áthelyezheti a rablót a sivatagra.

Kereskedőzseton utánpótlás

- A soron lévő játékos lépése során egyszer, az egyik felfordított lovagkártyáját beadhatja, amiért cserébe elvehet 2 kereskedőzsetont. Ha a játékos birtokolja a „Legnagyobb lovagi hatalom” kártyát és bead egy felfordított lovagkártyát, elveszíti a „Legnagyobb lovagi hatalom” kártyát, ha a becserélés után csak 2 felfordított lovagkártyája marad, vagy ugyanannyi, mint a másik játékosnak.
- Az a játékos, aki települést épít (az alapítószakaszban is) a sivatagra, 2 zsetont kap érte.
- Az a játékos, aki települést épít (az alapítószakaszban is) a tengerpartra, 1 zsetont kap érte.
- Az a játékos, aki olyan települést épít, ami sivataggal és tengerparttal is határos, 3 zsetont kap.

KOMBINÁCIÓS LEHETŐSÉGEK:

Ez a variáció szabálmódosítás nélkül minden további variációval, jelenettel vagy a „Tengeri utazó” jeleneteivel kombinálható, amikből a „Legnagyobb lovagi hatalom” nincs kizárva.

Az „Események Catanon” kombinálására a következők érvényesek: A soron lévő játékos dobás helyett felfordít 2 kártyát közvetlenül egymás után. A fordítás akkor is érvényes, ha a második kártya is ugyanazt a számot mutatja mint az első, és nem kell helyette új kártyát húzni.

”Lovagok és városok” esetében eddig még nem készült el a kombináció szabályegyeztetése.

A hadjárat

A hadjárat 5 különböző jelenetből áll. A jelenetek az egyszerűbb „Catan halászi” jelenettel, kezdődnek és a némileg összetettebb „Kereskedők és barbárok” jelenetig tartanak. A jelenetek növekvő nehézségi szintje miatt javasoljuk, hogy a jeleneteket sorban játsszák végig.

Elméletileg, a hadjárat minden jelenete a megfelelő szabálmódosításokkal, egymással, a „Tengeri utazó” jeleneteivel, valamint a „Lovagok és városok”-kal is kombinálható. Minden kombinációs lehetőség leírása meghaladja ennek a játékszabálynak a kereteit. További kombinációs lehetőségek és a hozzájuk tartozó kiegészítő szabályok összeállítása a www.catan.com oldalon találhatóak (angol és német nyelven).

CATAN HALÁSZAI

Miután a telepések megalapították első településeiket, lefektették szántóikat és a jubnyájukat kiterelték Catan termékeny legelőire, elégedetten hátradőlnek. Tényleg elégedettek? Nem, nem egészen. Bárány és finom kenyér is van - de nap mint nap ugyanazon ételek fogyasztása bizony elkedvetlenül néhány telepet, akik változatosabb ételekre vágnak. Csak az idő kérdése, hogy néhány telepes halászbálóval és balászfelszereléssel felszerelve Catan partjainál kipróbálja a szerencséjét. Ezzel meg vannak számlálva a Catan halainak békés napjai...

Játékidő: a jelenettől függően változó

Kiegészítő elemek:



MIRŐL SZÓL A JELENET

Habár Catan szigetén a tavak és a tengerparti kikötők partjai halászhelyekkel megáldottak, a hal eddig ismert, de alig előforduló kereskedelmi áru volt Catanon. Mi sem kézenfekvőbb tehát, mint halászatot küldeni Catan partjaira, hogy kihalasszák a mély tavak és a tenger kincseit?

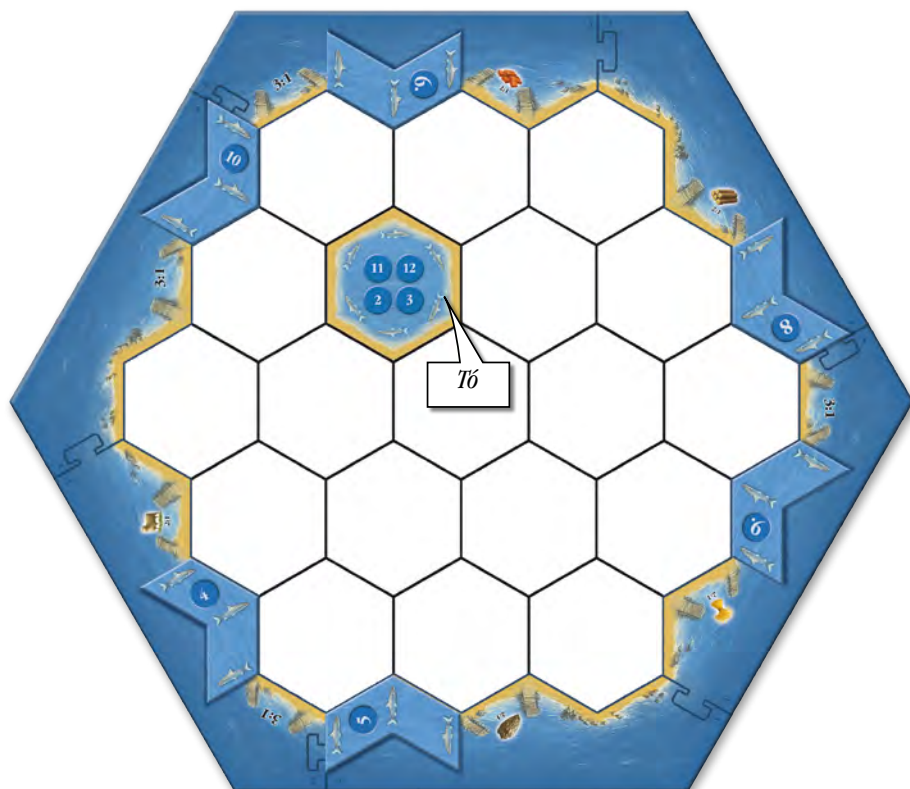
A kihalászott halak hamarosan mindenki által kívánt árunak bizonyulnak. A rabló 2 halért önként elhagyja Catan, a bank 4 halért nyersanyagot ad és 5 halért szorgos munkások költségmentesen egy utat építenek...

ELŐKÉSZÍTÉS

Az eddig megszokottak szerint készítsük elő a játékot.

- A sivatagot helyettesítsük a tóval. A tó nem kerülhet a sziget peremére (partjára).
- A halkártyákat összekeverés után lefordítva tegyük a nyersanyagkártyák mellé.
- Tegyük minden partszakasz egyik szabad csúcsára egy halászhelyet.
- A rablót állítsuk a játéktáblán kívülre, ő majd az első „7” dobással lép be a játékba.

Példa:



A JÁTÉK

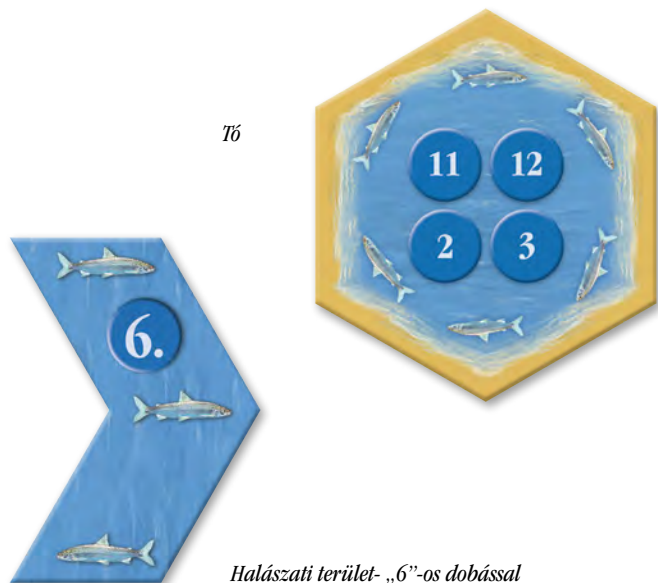
Az alapjáték szabályai maradnak érvényben, a következőkben leírt kiegészítő szabályokkal.

KIEGÉSZÍTŐ SZABÁLYOK

Halászat

Minden haláshely 3 keresztződést jelöl ki a parton, halászati területnek. Ha egy játékos települést épít egy halászati területen, minden alkalommal húzhat egy halkártyát, amikor a halászati területén lévő számot dobja valamelyik játékos. Az a játékos, aki az alapítási szakaszban mindkét települését halászati területen építi, azonnal kap 1 halkártyát. Aki halkártyát kap, lefordítva maga elé helyezi azt. Ha egy játékosnak városa áll a halászati területen, 2 halkártyát kap, mikor a halászati területén lévő számot dobjuk.

Akinek a tóparton van települése, minden alkalommal húzhat egy halkártyát, amikor „2”, „3”, „11”, vagy „12” számot dobunk. Ha városa van a tóparton, 2 halkártyát kap.



Akciók halkártyákkal

A halkártyákon 1, 2, vagy 3 hal látható. Amikor egy játékos soron van, a kereskedő- és építő fázisban halkártyákat adhat be azért, hogy egy akciót végrehajtsa. Minél több hal látható a leadott kártyákon, annál nagyobb előnnyel jár egy akció:

2 hal: A játékos kizárhatja a rablót a játékból (a rabló a következő „7” dobásnál visszatér a játékba).

3 hal: A játékos húzhat 1 nyersanyagot egyik játékosársától.

4 hal: A játékos elvehet egy tetszőleges nyersanyagot a bankból.

5 hal: A játékos rögtön építhet 1 utat ingyen.

7 hal: A játékos kap 1 fejlesztéskártyát ingyen.

Aki halkártyát ad be, az felfordítva, a lefordított kártyák mellé fekteti azt.

EZENKÍVÜL FIGYELEMBE KELL VENNI:

- **Maximum 7 halkártya:** Egy játékosnál nem lehet több mint 7 halkártya. Ha egy játékosnak már 7 halkártyája van, és egy települése, vagy városa után 1, vagy 2 halkártyát kapna, akkor kártyái közül beadhatja egyik halkártyáját és kicserélheti egy új halkártyára a készletből.
- **Halkártyákat nem lehet felváltani:** Ha egy játékos több halat ad be, mint amennyibe az akciója kerül, a fölöslegesen beadott halakat elveszíti.

- **Egy körben több akció is megengedett:** Egy körben több akciót is végrehajthatunk a halkártyákkal, de az akciókat egymás után, és egymástól függetlenül kell végrehajtanunk. Nem megengedett pl. 2 db 3 halas kártya kijátszásával a rabló elűzése a sivatagba (2 hal), és 1 tetszés szerinti nyersanyag felvétele a bankból (4 hal).

- **A halkártyák nem nyersanyagok:** A halkártyákat nem számítjuk a nyersanyagok közé. Egy „7”-es dobás esetén nem kell visszaadnunk belőlük. Aki a rablót áthelyezi, nem húzhat halkártyát a játékosársától.

- **Kikötők és halászati területek:** Több keresztződés kikötő és halászati terület is egyben. Aki ilyen keresztződésen épít, az mindkét előnyt élvezi.

- **Ha a halkártyák elfogytak:** Ha már nincs több lefordított halkártya, akkor a felfordítva fekvő halkártyákat lefordítjuk, újrakeverjük, és egy új paklit képezünk.

- **Halakkal nem lehet kereskedni:** A halkártyákat nem szabad egymás között cserélni.

EGY RÉGI CIPŐ...

Aki ezt a kártyát húzza, rögtön fel kell, hogy fordítsa. Mindenkori birtokosa, amikor soron van, továbbadhatja egy olyan játékosársának, akinek ugyanannyi, vagy több pontja van, mint neki. Ha neki van a legtöbb győzelmi pontja, akkor addig meg kell tartania ezt a kártyát, amíg egy játékosársra legalább ugyanannyi győzelmi pontot ér el, mint ő.

Akinél a „régipő” kártya van, annak 1 ponttal többet kell gyűjtenie a győzelemhez, -az alapjáték esetén tehát 11 pontot. Akinél ez a kártya van, annak 1 ponttal többre van szüksége a győzelemhez.

A JÁTÉK VÉGE

A játékot az a játékos nyer, aki éppen soron van és elérte a 10 győzelmi pontot. Ha nála van a „régipő” kártya, akkor 11 ponttal nyerhet.

KOMBINÁCIÓS LEHETŐSÉGEK:

Ez a jelenet ennek a kiegészítésnek minden variációjával kombinálható.

Kombinálás a „Catan két személyre” variációval:

- Mindkét játékos kap a játék kezdetekor 5 halkártyát: 2 kártyát egy hallal, 2 kártyát két hallal és 1 kártyát három hallal. A maradék halkártyákat összekeverve a tábla mellé tesszük.
- Kereskedősetonokat nem használjuk. Akinek kevesebb győzelmi pontja van, annak egy akció 1 hallal kevesebbe kerül.
- A sivatag helyett (mivel ebben a jelenetben nincs sivatag) a rablót a következő belépésig („7”-es dobás, lovag állítása) kirakjuk a játéktábláról.
- Új halkártyához akkor jutunk, ha halászati területünkön lévő szám kerül kidobásra. Tehát település alapításért a parton, vagy lovagkártya leadásért nem.

Az „Események Catanon” esetében:

- A rabló visszavonulása: A rablót a következő belépésig („7”-es dobás, lovag állítása) kirakjuk a játéktábláról.

A „Kikötőmester” variációval kombinálva, a győzelemhez 11 pont (12 a régi cipővel) kell.

A hadjárat

CATAN FOLYÓI

Míg a telepések egy része a balászat mellett döntött, addig a többiek letelepültek Catan folyói mentén. A kereskedelem itt különösen virágzik, és ez jól látszik a játékosok aranykészletein.

Nem csoda tehát, ha a folyók jobb és bal partján utcák épülnek és hatalmas hidak ívelnek a víz felett. Mindenkinek az a célja, hogy Catan leggazdagabb telepésévé váljon. De ahol az egyik meggazdagodik, ott a másik elszegényedik. Vajon mit hoz számunkra a jövő?

Játékidő: 45-60 perc

Kiegészítő elemek:

2 Folyó
(1 folyó 3 tájegységgel,
1 folyó 4 tájegységgel)



Arany pénzérmék
1-és 5-ös értékkel



12 Híd, színenként 3



1 „Leggazdagabb telepés” kártya



4 „Legszegényebb telepés” kártya



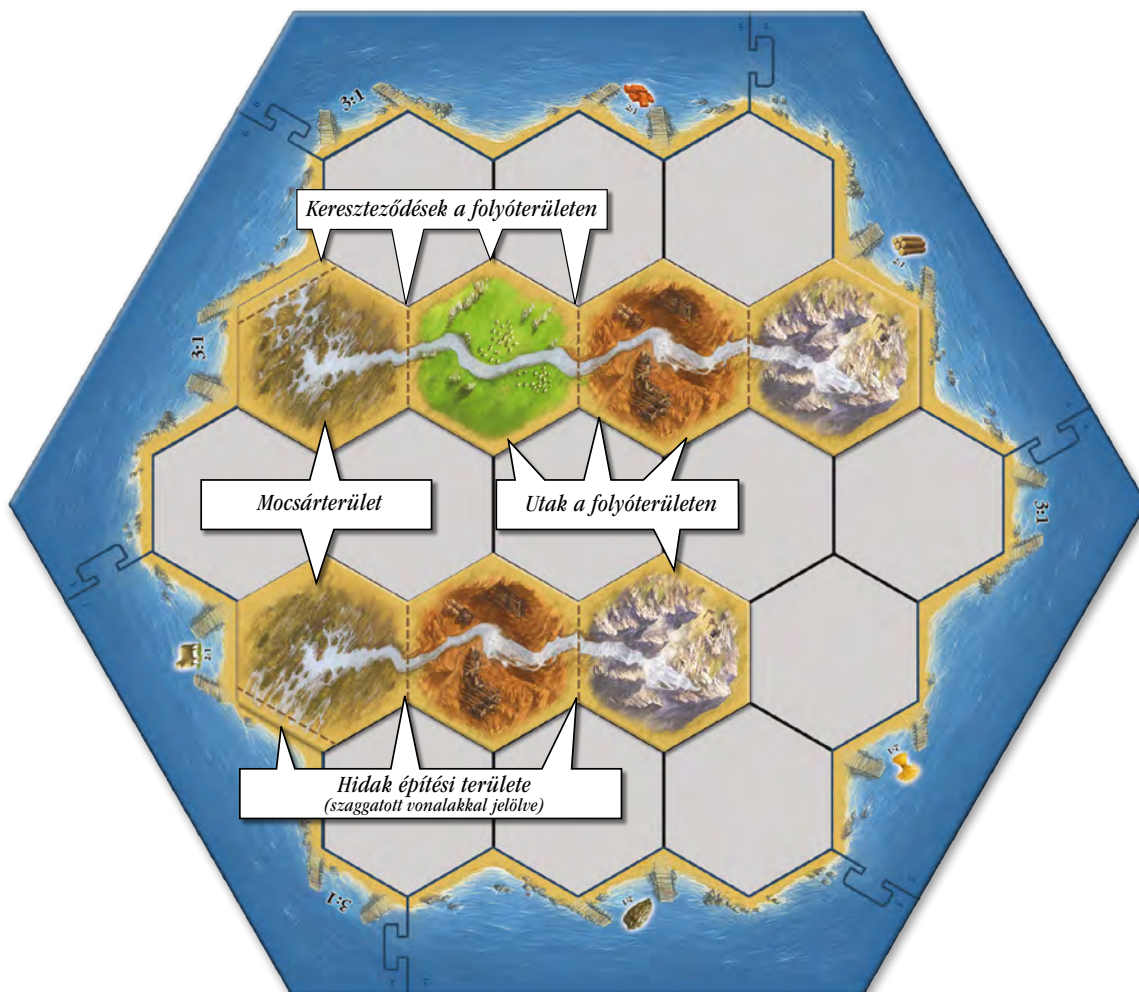
MIRŐL SZÓL A JELENET

Minden utcáért és minden településért, amit a játékos a folyóterületen épít 1 aranyat kap. 2 arany 1 tetszőleges nyersanyagra cserélhető. Akinek a legtöbb aranya van, az a leggazdagabb telepés, ami 1 extra győzelmi pontot hoz számára. Aki elpazarolja az aranykészletét, az könnyen elszegényedhet és így elveszíthet 2 győzelmi pontot.

ELŐKÉSZÍTÉS

Az ábra szerint építsük fel a játéktáblát és a két folyót.

- Az alapjáték területeiből válogassuk ki a következőket, mert ezekre nem lesz szükség: 2x hegység, 2x dombság, 2x legelő, 1x sivatag. A megmaradt tájkartokból fogjuk felépíteni a szigetet.



- A két mocsárterületre nem kerül számzseton.
- A „2”-es számzsetont egyelőre félretesszük. Az első zsetont („A”) felrakjuk egy tetszőleges part menti területre, majd az alapjáték szabályai szerint, abc sorrendben a többit is, a „2” számzsetont („B”) még nem tesszük le. Miután minden számzsetont leraktunk, a „2” számzsetont arra a területre helyezzük, amelyikre a „12”-es számzseton került. Ez a terület minden alkalommal, amikor „2”-t, vagy „12”-t dobunk, nyersanyagot termel.
- A rablót az egyik mocsárra állítjuk.
- Az aranyakat félretesszük. A játék elején egyik játékos sem kap aranyat.
- Minden játékos magához vesz 3 hidat a saját színében.
- A „Leggazdagabb telepes” és a „Legszegényebb telepes” kártyákat készenlétben tartjuk.

ALAPÍTÁSI SZAKASZ

Az alapjátékban megszokott módon, minden játékos 2 települést épít, 1-1 úttal, a következő kiegészítő szabályok figyelembevételével:

Nem építhetünk utat hídépítési helyre (vagyis keresztül a folyón). Ez a szabály az egész játék folyamán érvényes.

Minden olyan útért, amit a folyó menti útvonalra építünk 1 arany jár.

Minden olyan településért, amit a folyó keresztesződésre építünk 1 arany jár.

A „Legszegényebb telepes” és „Leggazdagabb telepes” kártyák kiosztása

Egy játékos maximum 4 arannyal kezdheti a játékot. Azok a játékosok, akiknek az alapítási szakasz után a legkevesebb aranyuk van, megkapják a „Legszegényebb telepes” kártyát. Fontos: Ha minden játékosnak ugyanannyi aranya van, vagy egy aranya sincs, akkor minden játékos kap „Legszegényebb telepes” kártyát (mínusz 2 pont).



Ha egy játékos a játék kezdetén egyedül birtokolja a legtöbb aranyat, akkor ő megkapja a „Leggazdagabb telepes” kártyát. Ha nincs ilyen játékos, akkor ezt a lapot félretesszük.

A JÁTÉK

Az alapjáték szabályai a megszokott módon érvényben vannak, a következő kiegészítő szabályok figyelembevételével:

KIEGÉSZÍTŐ SZABÁLYOK

Települések és utak a folyóparton

Ahogy az alapítási szakaszban, úgy a játék során is, minden út és minden település után, amit a folyópartra építünk 1-1 aranyat kapunk. Aki egy folyóparton álló települését várossá fejleszti, nem kap utána aranyat.

Hídépítés

Egy híd építése 2 téglába és 1 fába kerül. Hidat csak saját úttal, vagy településsel határosan építhetünk, és csak a 7 hídépítési helyre szabad felépíteni. Aki egy hidat épít, 3 aranyat kap. Egy híd éppen úgy beleszámít a „Leghosszabb kereskedelmi út”-ba, mint egy normál út. Minden játékos csak 3 hidat építhet. Aki „Útépítés” kártyát játszik ki, nem építhet út helyett hidat.

Leggazdagabb telepes

Ez a kártya egy győzelmi pontot ér. Ez a kártya alapvetően mindig annak a játékosnak a tulajdona, akinek egyedül a legtöbb aranya van. A játékosnak be kell adni a kártyát, ha

- egy másik játékos aranyhoz jut, és így ugyanannyi, vagy több arany birtokosa lesz mint ő, vagy

- a játékos aranyat ad ki és azután már nem ő rendelkezik egyedül a legtöbb arannyal.

Ha egy játékos a fent leírtak alapján a kártyát beadja, az a játékos kapja meg, aki egyedül a legtöbb arannyal rendelkezik. Ha éppen nincs ilyen játékos, akkor a kártyát félretesszük addig, amíg ismét egy játékos egyedül a legtöbb arannyal rendelkezik.

Legszegényebb telepes

A játék minden időpontjában érvényes, hogy minden játékos, akinek a legkevesebb aranya van, birtokol egy „Legszegényebb telepes” kártyát. Amint egy játékos aranyhoz jut, és ezáltal már nem tartozik ebbe a körbe, a kártyát visszaadja. Ha minden játékosnak ugyanannyi aranya van, vagy egy aranya sincs, akkor minden játékosnál van „Legszegényebb telepes” kártya. A kártya 2 ponttal csökkenti tulajdonosának győzelmi pontjait.

Az arany

Az éppen soron lévő játékos lépésében maximum kétszer vásárolhat 2 aranyért egy tetszőleges nyersanyagot. A játékos olyan aranyat is felhasználhat vásárlásra, amit az aktuális lépésében kapott. A játékosok nyersanyagért is szerezhetnek aranyat: Akár a bankkal 4:1 arányban történő csere, akár saját kikötő használatával, vagy a játékosársakkal történő csere folyamán. Az arany nem számít nyersanyagnak, így a rabló áthelyezésekor nem rabolható el.

A JÁTÉK VÉGE

A játéknak akkor van vége, ha az éppen soron lévő játékos 10 pontot ér el.

JÁTÉKTIPP EHHEZ A JELENETHEZ

Az a játékos, akinél a „Legszegényebb telepes” kártya van, általában nincs abban a helyzetben, hogy megnyerje a játékot. Érdemes tehát csak akkor aranyat felhasználni kereskedésre, ha elegendő építési feltételekkel rendelkezünk a folyóparton ahhoz, hogy a saját aranykészletünket újra feltöltsük.

KOMBINÁCIÓS LEHETŐSÉGEK:

Ez a jelenet ennek a kiegészítésnek minden variációjával kombinálható.

Kombinálás a „Catan két személyre” variációval:

- Az a játékos, aki települést épít egy mocsárterületen, 2 kereskedőzsetont kap.
- A sivatag helyett a rablót a mocsárterületre állítjuk.

Az „Események Catanon” esetében:

- A rabló visszavonulása: A rablót a mocsárterületre állítjuk.

A „Kikötőmester” variációval kombinálva, a győzelemhez 11 pont kell.

A hadjárat

A KARAVÁNUTAK

Catan virágozik a szorgalmas telepéseknek, halászoknak és kereskedőknek köszönhetően. De nem mindenki elégedett. Vannak, akik szerint az élet Catanon túl zajos és zsúfolt lett. Ők kiterjesztik a tevékenységüket a sivatagra, elűzik a rablót és letelepednek egy kis oázisban. Itt nyugalmat találnak és élvezik a tiszta friss levegőt – de hamarosan biányozni kezd a változatosság a játékfelületen és a gyapjú az új ruhák elkészítéséhez...

Játékidő: 60 perc

Kiegészítő elemek:

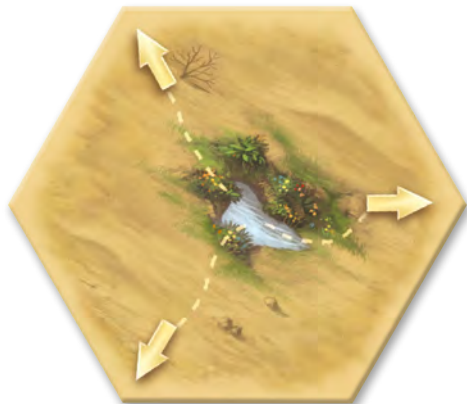


MIRŐL SZÓL A JELENET

Az oázisban nomádok telepednek le. A nomádoknak sürgősen gyapjúra és gabonára van szükségük, amikért cserébe a sivatag kereskedelmi áruját kínálják. Mivel Catan telepeseinek mindig van tartalék birkájuk és gabonájuk, így a nomádok tevéket küldenek a kívánt nyersanyagok cseréjének lebonyolításához. A tevékből a játék folyamán tevekaravánok alakulnak ki. Minden olyan település és város, mely a karaván útvonalán épül egy győzelmi ponttal többet ér. Minden olyan út, mely párhuzamosan egy karavánúthoz épült, dupla kereskedelmi útnak számít.

ELŐKÉSZÍTÉS

Az oázis helyettesíti a sivatagot. Az oázist a sziget közepére helyezük. Az oázis iránya tetszőleges lehet. A tevéket és a rablót helyezük a játékfelület mellé készenlétbe. A rablót az első „7” dobáskor egy tetszőleges olyan tájkartonra állítjuk, amelyiken van számszeton, tehát nem az oázisra. Ettől kezdve a megszokott szabályok szerint kezeljük.



A JÁTÉK

Az alapjáték szabályai a megszokott módon érvényben vannak, a következő kiegészítő szabályok figyelembevételével:

KIEGÉSZÍTŐ SZABÁLYOK

Ha egy játékos az alapítási szakasz után lépésében egy, vagy több települést épít, vagy egy települését várossá fejleszti, lépése végén - az alábbiakban leírt szavazást követően - felrakhat 1 tevét:

Teve felhelyezése

- Tevét mindig útvonalra kell tenni. A tevének közvetlenül csatlakoznia kell egy karavánút utolsó lakott tevéjéhez. Így egy karavánút sem ágazhat ketté.
- Ha arra az útvonalra, amire tevét állítottuk, már épült út, vagy később épül rá, akkor a tevét az út mellé állítjuk.
- Egy karavánút első tevéjét olyan útra kell állítani, amelyikre az oázisból kiinduló 3-nyíl egyike mutat.
- Minden további teve felállítására egy lépésben mindig maximum 2 útvonal áll rendelkezésre. Mind a 3 karavánúthoz maximum 6 helyre állítható teve. A játékosok közösen szavaznak arról, hogy melyik útvonalra kerüljön a teve.



1. példa: Az első tevét állítjuk fel. 3 útvonal közül választatunk.



2. példa: Az első tevét „A” útvonalra állítottuk. A következő teve számára 4 leletséges útvonal van.

Szavazás

Az éppen soron lévő játékkal kezdve – aki települést épített, vagy egy települését várossá fejlesztette- az óramutató járásával megegyező irányban haladva, a játékosok egymás után kitesznek egy, vagy több gyapjút ill. gabonakártyát. Csak azok a játékosok, akik legalább 1 kártyát kitétek, döntik el, hogy hová kerüljön a teve.

- Minden játékosnak annyi szavazata van, ahány kártyát kitétt.
- Ha egy játékosnak több szavazata van, mint a többi játékosnak együttvéve, úgy egyedül dönt.
- Akkor, ha 2, vagy több játékos birtokolja a szavazatok többségét, és megegyeznek abban, hogy hová kerüljön a teve, akkor a megegyezés szerint felállítják a tevét.
- Ha patthelyzet áll elő, vagy a játékosok nem értenek egyet, akkor az a játékos dönt, aki a legtöbb kártyát játszotta ki.
- Ha nincs ilyen játékos, akkor az éppen soron lévő játékos dönt arról, hogy hová kerüljön a teve. Akkor is neki kell döntenie, ha ő egyetlen kártyát sem játszott ki.

Végül minden játékos beadja a kitétt gyapjút és gabonakártyákat.

Fontos: Minden játékosnak egyszer van lehetősége kártyákat kitenni, utólagos kártyakijátszásra nincs lehetőség.

TOVÁBBI SZABÁLYOK

Egy karavánút vége

Ha már nincsen olyan út, amire tevét állítva egy karavánutat tudunk folytatni, a karavánút lezárul. Ha elfogynak a tevék a készletből, akkor mindhárom karavánút lezárul.

2 karavánút egyesülése

Ha 2 karavánút egy kereszteződésnél összetalálkozik, a következőleg felállított tevével egyesülnek és attól kezdve a karavánút egy útként folytatódik.

Tevék a tengerparton és az oázisban

Karavánút haladhat tengerparti úton is, de nem lehetséges egy karavánút első tevéjét, az oázist határoló útvonalakra állítani. Amikor egy karavánút visszakanyarodik az oázishoz, akkor abban az esetben állítható ezekre az útvonalakra is teve.

A karavánutak előnyei

- A „Leghosszabb kereskedelmi út”:
Egy olyan út, ami párhuzamosan fut egy tevével, 2 útnak számít. Tehát a „Leghosszabb kereskedelmi út” eléréséhez kevesebb, mint 5 út megépítése is elegendő, ha van tevével párhuzamos utunk és azzal elérjük az 5 értéket.
- Települések és városok felértékelése:
Azok a települések vagy városok, melyek 2 teve közt állnak, 1 győzelmi ponttal többet érnek.

3. példa (lásd a jobb oldali ábrát): Egy hosszabb játék során 3 hosszú karavánút alakult ki. A „Fehér” játékos egy települése és a „Kék” játékos 2 települése 1-1 győzelmi ponttal többet érnek mivel 2 teve közt állnak. Ezenkívül a „Kék” játékos 3 utcája, és a „Fehér” játékos 1 utcája duplán számít. A jelenlegi állás szerint 6 olyan útvonal van, melyre teve állítható.

A JÁTÉK VÉGE

A játéknak akkor van vége, ha az éppen soron lévő játékos 12 pontot ér el.

JÁTÉK TIPPEK A JELENETHEZ:

Az alapjátékban a gyapjú kevésbé értékes nyersanyagának számít. Ebben a jelenetben azonban a gyapjú különös fontossággal bír. Gyapjúval meg lehet nyerni a szavazást. Aki szavazást nyer, az döntheti el, hogy hová kerüljön a teve és ez további értékes pontokat eredményezhet.

A gabonával is lehet szavazni, de a gabonát gyakrabban használjuk építéshez, mint a gyapjút.

Ezért előnyös, az alapítási szakaszban legelők mellé települést építeni, vagy olyan helyre, ahonnan könnyen elérhető egy legelő azért, hogy gyapjűbevételeinket biztosítsuk.

KOMBINÁLÁS A „CATAN KÉT SZEMÉLYRE” VARIÁCIÓVAL:

Amikor szavazásra kerül a sor, 2 tevét állítunk fel:

- Aki a szavazáson nyer, az 2 tevét állít fel. A két tevével 2 különböző karavánutat kell meghosszabbítania.
- Patthelyzet esetén mind a két játékos felrak 1-1 tevét. Először az éppen soron lévő, majd a másik játékos.
- Amikor a rablót a sivatagra üzzük, akkor a sivatag helyett a következő belépésig („7”-es dobás, vagy lovag állítás), a játéktáblán kívülre állítjuk.

Az „Események Catanon” esetében:

- A rabló visszavonul: A rablót a következő belépésig („7”-es dobás, vagy lovag állítás), a játéktáblán kívülre állítjuk.

A „Kikötőmester” variációval kombinálva, a győzelemhez 13 pont kell.



A BARBÁROK TÁMADÁSA

Catan gazdagságának hamar híre megy. Zsákmányra éhes rettegett barbárok szállják meg Catan partjait, félelmet és rettegést terjesztve. Ezzel a nyugodt, békés időknek egyszer és mindenkorra vége! Soha nem tudhatjuk hol csapnak le a barbárok, akik kezdetben kevesen vannak, de idővel több lesz belőlük. Először a nyersanyagtermelést döntik romba, majd a településeket, városokat ostromolják és ez súlyos következményekkel jár.

Ám a Cataniak összefognak, lovagokat képeznek ki és hadba küldik őket – de vajon elég erősek lesznek?

Játékidő: 60 – 90 perc

Kiegészítő elemek:

Barbárok



24 Lovag, színenként 6



26 Fejlesztéskártya



Előlap

Hátlap

1 Vármező



1 Színkocka



Aranyérmék 1-es és 5-ös értékkel

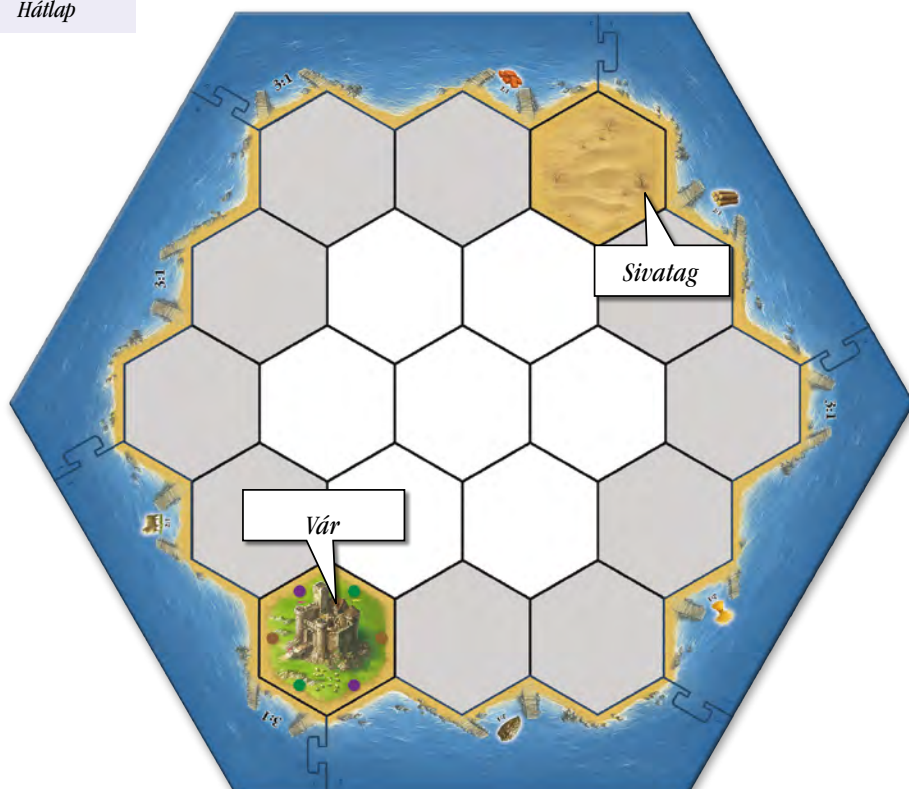


MIRŐL SZÓL A JELENET

Zsákmányra éhes barbárok szállnak partra Catan szigetének partjain. Már a puszta jelenlétükkel is félelmet és rettegést terjesztenek. Elfoglalják a partvidéket és blokkolják a nyersanyagtermelést. Amikor már a városokat és a településeket fenyegetik, összefognak Catan lakosai, lovagokat képeznek ki a várban és soha nem ismert egységben küldik őket a barbárok elleni csatába.

ELŐKÉSZÍTÉS

- Tájkartonok lerakása:** Először, ahogy ez a lenti képen is látható, a sivatagot, és a várat tegyük le. A külső, szürkével jelzett körre véletlenszerűen felfordítva tegyük le: 2x erdő, 2x dombvidék, 3x legelő, 1x hegység és 2x szántóföld tájkartont. Ezek a tájkartonok képezik a partvidéket.



A belső, fehérrel jelzett mezőkre tegyük fel véletlenszerűen a következő tájkartonokat: 1x erdő, 1x dombvidék, 1x legelő, 2x hegység és 2x szántóföld. A játékból 1 erdő tájkarton kimarad.

- **Számzsetonok lerakása:** Miután lefektettük a tájkartonokat, rakjuk le a számzsetonokat, a lenit ábrán látható séma szerint.
- Minden játékos kap **6 lovagot** a saját színében.
- Állítsunk 1-1 **barbárt** a „2” és „12” számú partvidéki mezőkre. A többi barbárt állítsuk a játéktábla mellé készenlétebe.
- A játékot ennek a jelenetnek a **fejlesztéskártyáival** játsszuk. Az alapjáték fejlesztéskártyáit nem használjuk.
- A színekockát a vármezőre helyezzük.
- A „**Legnagyobb lovagi hatalom**” kártyára nincs szükség.
- A **rabló** nem szerepel a játékban, a játék dobozában hagyjuk.



ALAPÍTÁSI SZAKASZ

A játékosok először 1 települést, majd 1 várost építenek. Városalapításkor a határos tájkartonok után csak 1-1 start nyersanyag jár.

A JÁTÉK

Az alapjáték szabályai a megszokott módon érvényben vannak, a következő kiegészítő szabályok figyelembevételével:

KIEGÉSZÍTŐ SZABÁLYOK

1. **Barbárok partra szállnak Catan szigetén** (Ha egy játékos települést, vagy várost épít.)
2. **Fejlesztéskártyák azonnali kijátszása és teljesítése** (Kereskedelmi és építési szakasz.)
3. **Lovag bevetése** (Egy „Lovaggá ütés”, vagy a „Fekete lovag” fejlesztéskártya vásárlásakor.)
4. **Lovag mozgatása** (A lépés végén, a kereskedelmi és építési szakasz után.)
5. **Barbárok elűzése** (Egy játékos lépése után.)

1. Barbárok partra szállnak Catan szigetén

a) Barbárok támadása

Minden egyes alkalommal, amikor egy játékos települést, vagy várost épít, az építés után azonnal bekövetkezik a barbárok azonnali támadása.

- A játékos megszakítja lépését és háromszor dob a két számkockával – eredményül három különböző számot kell, hogy kapjon.

Ha a játékos „7”-es számot, vagy olyan számot dob, ami már volt egyszer, akkor meg kell ismételnie a dobást, egészen addig, amíg 3 különböző számot nem kap (kivéve „7”).

- A játékos minden kockadobás után felállít 1 barbárt arra a partvidéki mezőre, amelyiken a dobott számnak megfelelő számzseton fekszik. Ha a játékos olyan partvidéki mező számát dobja, amelyiken már 3 barbár áll, akkor nem állít barbárt. (A részleteket lásd a következő „Partvidék kifosztása” fejezetben) A dobást ebben az esetben sem kell megismételni.

b) Partvidék kifosztása

Amint 3 barbár áll egy partvidéki mezőn, lefordítjuk a mező számzsetonját.

- Ez után a partvidéki mező után már nem jár nyersanyag, ha a számát dobjuk. Amíg a számzseton megfordítva fekszik, nem állíthatunk több barbárt a kirabolt tájegységre.
- A kifosztott partvidéki mezővel határos útvonalra nem épülhet út, sarkaira nem építhető település.

c) A barbárok településeket és városokat fosztanak ki

Azok a települések/városok, amiket határoló összes partvidéki mező ki van fosztva, szintén kifosztottnak tekintendők és nem hoznak győzelmi pontot.

- Ha a település/város kikötővel rendelkezik, akkor a kikötő már nem használható. Annak jeleként, hogy a település/város ki van fosztva, azon a kereszteződésen, ahol áll, az oldalára döntjük azt.
- Mivel a sivatag és a vár soha nem fosztható ki, a kereszteződéseikre épített települések/városok biztonságban vannak a kifosztástól.
- Ha már az összes barbár a partra szállt, azaz már sincs több a tartalékban, nem kell dobni a barbárokért.



Példa:

Egy játékos 3 különböző számot dob („7”-es kivételével).

- „3”-t dob, amiért egy barbárt állít a „3”-as számzsetonos partvidéki mezőre (A).
- „9”-t dob, amiért egy barbárt állít a „9”-es számzsetonos partvidéki mezőre (B). Ezzel ezen a mezőn már 3 barbár áll, így kifosztottnak tekintendő. A számzsetont lefordítja. A piros település ki van fosztva, mert már nem batárolja egyetlen szabad partvidéki mező sem. A kifosztás jeleként a települést oldalára fordítja.
- „7”-t dob, ezért a dobást megismétli.
- „3”-t dob. Mivel előzőleg már dobta ezt a számot, a dobást megismétli.
- „8”-t dob. Mivel a „8” mező (C) már ki van fosztva, (számzsetonja megfordítva) ezért nem állít rá barbárt.

Ezzel a játékos 3 különböző számot dobott, a „7”-es kivételével, és ezért 2 barbárt állított.

2. Fejlesztéskártyák azonnali kijátszása

Aki fejlesztéskártyát vásárol, **azonnal** felfordítja azt és követi a kártyán lévő utasításokat. Egy játékos lépése során tetszőleges számú fejlesztéskártyát vásárolhat, amiket még ugyanazon lépésén belül a vásárlás sorrendjében fel kell használnia. A kijátszott fejlesztéskártyák egy lerakó-pakliba kerülnek. Akkor, amikor a fejlesztéskártyákból álló húzó-pakli lapjai elfogynak, a lerakó-pakli lapjait újra megkeverjük és egy új húzó-paklit alakítunk ki.

3. Lovag állítása

Lovagot akkor állítunk, ha „Lovaggá ütés”, vagy „Fekete lovag” fejlesztéskártyát játszunk ki. Aki „Lovaggá ütés” kártyát játszik ki, egy lovagot a készletéből a vármező egy szabad útvonalára állít. Aki „Fekete lovag” kártyát játszik ki, egyik lovagját egy tetszőleges szabad útvonalra állítja.



4. Lovag mozgatása

Az éppen soron lévő játékos léphet mindegyik lovagjával a lépése végén, tehát a kereskedő- és építő szakasz után. Ha lépése során a vár útjára állított lovagot, akkor onnan el kell lépnie. Minden lovag maximum 3 útvonalnyit léphet. Ha a játékos fizet 1 gabonát, akkor 1 lovaggal maximum 5-öt léphet. Ha a játékos több lovagjával is szeretne 5-öt lépni, akkor minden lovagért 1 gabonát fizet.

Saját, vagy idegen lovagokat, városokat és településeket át lehet ugrani. Azon az útvonalon, ahol egy lovag lépését befejezi, nem állhat másik lovag. Egy lovag lépése sem érhet véget vármezőt határoló útvonalon.

A lovag léptethető saját, vagy idegen útvonalakon.

5. Barbárok legyőzése

a) Győzelem feltételeinek ellenőrzése

Minden alkalommal, mikor az éppen soron lévő játékos lépését befejezi, ellenőrizzük, hogy van-e olyan partvidéki mező, ahol a barbárok feletti győzelem feltételei teljesültek. A vártól balra fekvő partvidéki mezővel kezdjük, majd az óramutató járásával megegyező irányban, minden partvidéki mezőt ellenőrizzünk. A győzelem feltételei akkor teljesültek, ha egy tájegységet határoló útvonalakon több lovag áll, mint amennyi barbár áll a mezőn.

b.) A győzelem feltételei teljesültek

A partvidéki mező legyőzött barbárai fogságba esnek, és a következő szabályok szerint elosztjuk őket a győzelemben résztvevő játékosok között:

- Ha egy játékos egyedül a saját lovagjaival győzte le a barbárokat, akkor az összes foglyot megkapja.
- Ha több játékos is részt vett a barbárok legyőzésében, akkor **minden** résztvevő kap egy foglyot. Ha nincs minden játékos számára elég fogoly, akkor kockadobással döntünk. Az a játékos, aki a legnagyobbat dobja, illetve azok a játékosok, akik a legnagyobbat dobják 1-1 foglyot kapnak. Azok a játékosok, akinek nem jut fogoly, kárpótlásul 3 aranyat kapnak. Egyforma dobás esetén az érintettek újra dobnak.
- Ha a foglyok kiosztása után marad 1 barbár maradékol, akkor azt az a játékos kapja, aki a győzelemhez egyedül a legtöbb lovagot állította. Ha nincs ilyen játékos, akkor az érintettek kockadobással döntenek el, hogy kihez kerüljön a fogoly. Aki nyer, megkapja a foglyot. Aki veszít, 3 aranyat kap.

Két fogoly egy játékos birtokában 1 győzelmi pontot ér.



Példa: A „Piros” játékos lovagjával 3 lépés után egy kifosztott mező egyik útvonalára ér. (A). Ezzel 4 lovag áll 3 barbárral szemben. A barbárokat legyőzték. Mind a két győzelemben résztvevő játékos (piros és kék) kap 1-1 barbár foglyot. A harmadik foglyot „piros” játékos kapja, mert több lovaggal járult hozzá a győzelemhez.

c) Ha visszafoglalnánk egy 3 barbár által kifosztott mezőt ...

... a számszetont visszafordítjuk. A tájegység ismét termel nyersanyagot, amikor a száma kerül kidobásra. Azonban egy barbártámadás esetén ismét érkehetnek ide újabb barbárok.

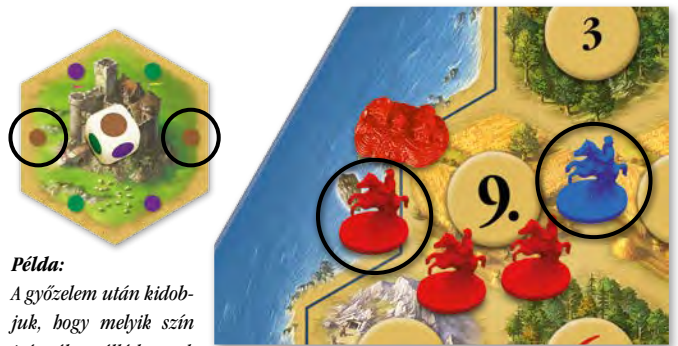
Minden települést vagy várost, ami egy visszafoglalt mezővel határos - ha kifosztott volt - újra helyreállítunk és visszakapják az utánuk járó győzelmi pontokat.



Példa: A piros település (A) visszakapja funkcióját, és a számszetont újra a színére fordítjuk.

d) Lovagok veszteségének meghatározása egy győzelem után

Egy győzelemben résztvevő játékos dob a színekockával és a vármező közepére helyezi. A dobott színnel meghatározzuk a vármezőn lévő színek - zöld, lila, vagy barna - szerinti irányt. A kidobott szín mindkét irányában álló lovagok elvesznek. Az elvesztett lovagok visszakerülnek a tulajdonosuk készletébe. Minden elvesztett lovagért tulajdonosa 3 aranyat kap kárpótlásul.



Példa:

A győzelem után kidobjuk, hogy melyik szín irányában álló lovagok vesszenek el. A színekocka barnát mutat. A barna szín irányában egy piros és egy kék lovag áll. A tulajdonosok visszaveszik a lovagokat, és minden tulajdonos 3 aranyat kap.

„7”-es dobás

Aki „7”-est dob, húzhat 1 nyersanyagkártyát (aranyat nem) egy tetszőleges játékosársától. Akkor is, ha a rabló nem szerepel a játékban, a következő szabály érvényben marad: Akinek a kezében 7-nél több nyersanyagkártya van, a felét vissza kell, hogy adja.

Az arany

A soron lévő játékos, lépésében maximum kétszer vásárolhat 2 aranyért egy tetszőleges nyersanyagot. Saját kikötőben, vagy a játékosársakkal történő cserénél is használhatunk aranyat.

„Árulás” és „Intrika”

Ezeknek az eseménykártyáknak a kijátszásakor eltávolíthatunk barbárokat a partvidéki mezőkről és/vagy másik partvidéki mezőre áthelyezhetjük őket. Ha elveszünk egy barbárt egy kifosztott mezőről, vagyis egy olyan mezőről, amin 3 barbár állt, a határos kifosztott településeket/városokat helyreállítjuk. A számzsetont visszafordítjuk „számos” oldalára. A terület ismét termel nyersanyagot, egészen addig, amíg újra egy harmadik barbár rákerül.

A JÁTÉK VÉGE

A játéknak akkor van vége, ha az éppen soron lévő játékos 12 pontot ér el.

JÁTÉKTIPPEK EHHEZ A JELENETHEZ

A jelenet megnyeréséhez a legfontosabb az, hogy állítsunk lovagot! Egyrésztől lovaggal elűzhetjük a barbárokat egy olyan területről amely településünkkel, városunkkal határos. Másfelől lovagokkal szerezhetünk foglyokat, akik megemelik a győzelmi pontjainkat. Egyedül nem juthatunk győzelemre, ezért kooperáljunk a játékosársainkkal, lehetőség szerint olyanokkal, akik nem állnak közel a győzelemhez.

KOMBINÁCIÓS LEHETŐSÉGEK:

Ez a jelenet ennek a kiegészítésnek minden variációjával kombinálható.

Kombinálás a „Catan két személyre” variációval:

1. Egy semleges színű lovag „idegen lovag”-ként vesz részt a játékban, és mind a két játékos használhatja. Amikor egy játékos az első lovagját állítja, az idegen lovagot a vármező egyik útjára állítja. A soron lévő játékos először a saját lovagjaival lép, végül az idegen lovaggal. Az idegen lovag a játék végéig a játéktérületen marad, nem vesz el győzelem után, akkor sem, ha az utat, amin áll, kidobjuk.
2. Aki először egy saját települést, majd egy semleges települést épít, egymástól függetlenül dob - először a saját településére, majd a semleges településére - a barbár állításért.
3. Mivel ebben a jelenetben nincsen rabló, egy barbár áthelyezhető:
1 kereskedőzsetonnal – ha a játékosnak kevesebb, vagy ugyanannyi győzelmi pontja van,
2 kereskedőzsetonnal – ha a játékosnak több győzelmi pontja van.
4. Ha egy győzelem után nincs elegendő fogoly az összes résztvevő számára, és az idegen lovag is részese a győzelemnek, rá mindig a „3” kockadobás érvényes. Az idegen lovag számára nem kell külön dobni.
5. Egy lovag elvesztésekor kárpótlásul 3 arany helyett 2 arany + 1 kereskedőzseton jár.

Az „Események Catanon” esetében:

Ebben a jelenetben nincs rabló és lovagi hatalom. A következő eseményeknek ezért más jelentésük van:

- **Rablótámadás:** Akinek több mint 7 nyersanyagkártyája van, a felét beadja. Aki a kártyát felfordította, egy tetszőleges játékosársra kezéből húz egy nyersanyagkártyát.
- **A rabló visszavonul:** Mivel nincs rabló, itt nem történik esemény
- **Konfliktus:** Ha egy játékosnak egyedül a legtöbb lovagja áll a játéktáblán, egy tetszőleges játékos kezéből húz egy nyersanyagkártyát.

A „Kikötőmester” variációval kombinálva, a győzelemhez 13 pont kell.



KERESKEDŐK ÉS BARBÁROK

A barbár bordát elűztük, visszatért a béke. A barbár támadás következtében megsérült épületeket sürgősen renoválni kell. Különösen nagy károsodás érte a várat, ahol Catan tanácsa ülésezik. Jól haladunk az újjáépítéssel. Már csak az ablakok színes üvegtábláit kell renoválnunk és az új márványszobrokat felállítanunk. A kőbányából kell a márványt elbordanunk. Homokra lesz szükségünk az üvegműves-kunyhóban és a vár helyreállításánál is. A bányákban gondoskodnunk kell megfelelő szerszámokról is.

Catan utcáin szervezett forgalom alakul ki, aminek mi is a résztvevői vagyunk. A szállítmányozásért tiszta arannyal fizetünk. Csak néhány elszigetelt barbár zavarhat minket – ők várnak... Ránk!

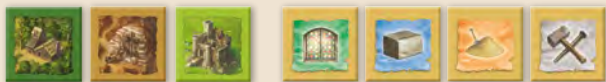
Játékidő: kb. 90 perc

Kiegészítő elemek:

3 Tájkarton
(célmezők)



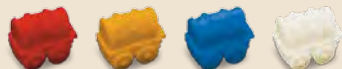
36 Árukártya



Előoldal

Hátoldal

4 Szekér 4 színben



3 Barbár



20 Szekérekártya



Fedőlap

Előoldalak a játék színeiben

Hátoldal

40 Aranyérme
1-és 5-ös értékkel



26 Fejlesztéskártya



Fedőlap

A fejlesztéskártyák előlapjai

Hátlap

MIRŐL SZÓL A JELENET

A várat restaurálnunk kell, hogy újra teljes pompájában felragyoghasson. Üvegtáblákra van szükségünk az ólomkeretes ablakokhoz, márványra a szobrokhoz és a belső berendezéshez. A feladatunk, hogy üveget és márványt szállítsunk a vár területére, valamint az üvegműves-kunyhót homokkal, a kőbányát pedig szerszámokkal lássuk el. Minden sikeres szállítmány után aranyat kapunk jutalmul, ami győzelmi pontokat hoz nekünk. Az nyer, akinek elsőként lesz 13 győzelmi pontja.

3 új tájmező van a jelenetben, amik az áruszállítmányok célmezőiként szolgálnak.



A vár:

A vár restaurálásához márványra és üvegre van szükségünk. Innen szerszámokat és homokot szállíthatunk.



Márványbánya:

Szerszámokra van szükségünk a márványbányában, ami márványt és homokot ad.

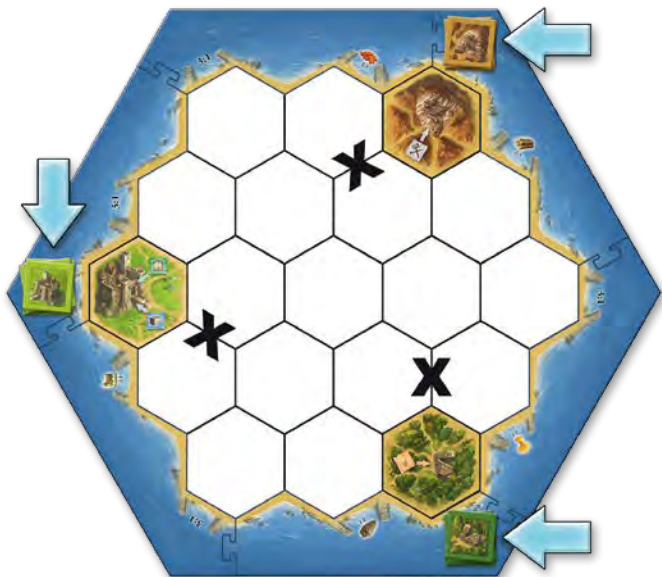


Üvegműves-kunyhó:

Homokra van szükségünk az üvegműves-kunyhóban, ami üveget és szerszámokat ad.

ELŐKÉSZÍTÉS

- Állítsuk össze a játéktábla keretét. A 3 célmezőt úgy fektessük le, ahogy ez az ábrán látható. Közben ügyeljünk arra, hogy minden célmező 3 tenger oldalát a keretben a tengerhez illesszük. Az alapjáték tájkartonjai közül kiválogatunk és félreteszünk 1 sivatagot, 1 legelőt és 1 szántóföldet. A maradék tájkartonból véletlenszerűen felépítjük a játéktáblát.



- A 3 **célmezőre nem** teszünk számzsetont. Válogassuk ki és vegyük ki a játékból a 2 és a 12 számzsetonokat. A maradék számzsetonokat az alapjáték szabályai szerint, ABC sorrendben tegyük fel. Hagyjuk ki a B/2 és a H/12 számzsetonokat. A célmezőket a számzsetonok felrakásakor átugorjuk.
- Az **árukártyákat** a rajtuk lévő épületek szerint 3 csoportba rendezzük. Mindhárom paklit összekeverjük, és az épületet ábrázoló oldalukkal felfelé a megfelelő célmező mellé helyezzük (lásd a nyilakat a fenti képen).
- A három **barbárt** a fenti ábrán fekete X-szel jelölt utakra állítjuk.
- Az alapjáték **fejlesztéskártyáit** nem használjuk. Helyettük ennek a kiegészítőnek a fejlesztéskártyáival játszunk.
- Mindenki kap 5 aranyat.
- A **szekérekártyákat** az előoldalukon lévő keretszín szerint különválogatjuk, és 4 pakliba rendezzük. Minden pakliba 5 kártya kerül. Minden játékos magához veszi a saját színének megfelelő paklit. Minden játékos pakliját úgy rakja sorba, hogy a lapok hátlapjukkal felfelé 1-5-ig növekvő sorban legyenek. Minden játékos felfordítja a paklija legfelső kártyát és a pakli mellé helyezi azt (lásd az ábrát).



- A **rabló** nem szerepel a játékban, a játék dobozában hagyjuk.
- A „**Leghosszabb kereskedelmi útért**“ ebben a jelenetben nem jár győzelmi pont, ezért a „Leghosszabb kereskedelmi út” kártyára sincs szükség.

A JÁTÉK

Az alapjáték szabályai a megszokott módon érvényben vannak, a következő kiegészítő szabályok figyelembevételével:

ALAPÍTÁSI SZAKASZ

A játékosok először 1 települést, majd 1 várost építenek. Miután egy játékos várost épít, városa mellé állítja a szekérfiguráját. Városalapításkor a határos tájkartonok után csak 1-1 start nyersanyag jár.

A CÉLMEZŐK

Mind a három célmező közepén egy központi kereszteződés van, egy épülettel. Négy útvonal vezet ezekhez az épületekhez. Ezekre a célmezőkre a következő szabályok érvényesek:
Az útvonalakra a megszokott szabályok szerint lehet utat építeni.
A célmezők központi kereszteződésére (A) nem építhető település.
A célmezőknek arra a három oldalára, melyek a tengerrel határosak (B) nem építhető út.
A távolsági szabály figyelembevételével építhetünk települést/várost a célmezők 4 szárazföldi sarkára (kereszteződésekre).



Példa:

A célmezőn négy útvonal közül háromra a kék és a piros játékosok utakat építettek. A központi kereszteződésre (A) soha nem építünk települést. A célmező három tengerbe tartó útvonalára (B) nem építünk utat.

MOZGÁS SZAKASZ

Az éppen soron lévő játékos mozgathatja szekerét a lépése végén, tehát a kereskedő- és építő szakasz után.

1. A szekér mozgatása

- Egy szekér az útvonalakon, kereszteződésről kereszteződésre léptethető. Egy lépés - kereszteződésről egy szomszédos kereszteződésre - 1, vagy több mozgáspontba kerül.
- A játék kezdetén - a szekerek mozgatására - minden játékosnak 4 mozgáspont áll rendelkezésére. A mozgáspontok száma a szekér felértékelésével növelhető.
- Ha a játékos egy útvonalon (út nélkül) lépteti a szekerét, a lépés 2 mozgáspontba kerül, ha saját útján lép, akkor az 1 mozgáspontba kerül. Ha egy idegen úton lép, az szintén 1 mozgáspontba kerül, és ezen felül az út tulajdonosának az úthasználatért köteles 1 aranyat fizetni.
- Ha egy barbár áll az úton, vagy az útvonalon, az megemeli a lépés költségét 2 további mozgásponttal (lásd még az 5a fejezetben).

A hadjárat

- Elvesznek a mozgáspontok, ha a játékosnak a szomszédos kereszteződésre való lépéshez több mozgáspontra van szüksége, mint amennyivel rendelkezik. Amikor egy játékos szekérével elér egy célmezőt, vége a mozgásnak- az esetleg megmaradó mozgáspontok elvesznek. A játékos saját döntése szerint is veszni hagyhat mozgáspontokat.
- Ha egy játékos bead 1 gabonakártyát (1 gabonánál több nem engedélyezett), meghosszabbíthatja szekérének a lépését 2 ponttal. A hosszabbítást azután is meglépheti, miután szokásosan lépett.
- Egy kereszteződésen ill. kereszteződés mellett tetszőleges számú szekér állhat.

2. Az első, és a további célok meghatározása

Minden játékos a szekere első léptetésekor választhat a 3 célmező közül, hogy melyiket akarja elérni.

Amikor egy játékos első alkalommal ér el egy célmezőt, még nem kap aranyat (lásd: 3. Feladat teljesítése), mert még nincs árukártyája. A játékos most felveszi a célmező első árukártyáját és megfordítja. A hátoldalán egy áru látható. 4 különböző áru van:



Minden árukártyán abból a két áruból az egyik van, amit a hozzá tartozó célmező termel.



A játékos felfordítva maga előtt hagyja az árukártyát, majd szekérével a felé a célmező felé kell indulnia, ahol erre az árura szükség van. Ha szekérével az üvegműves-kunyhó célmezőn áll és egy üveg árukártyát fordított fel, akkor szekérével a vár célmező felé kell lépnie.

Egy játékos mindig csak 1 feladatot teljesíthet. Csak miután ezt teljesítette, azután húzhat új árukártyát.

3. Feladat teljesítése

Amikor egy játékos szekérével megérkezik a célmezőre (a kereszteződésre az épülettel), ahová az áruját szállítania kell, teljesítette feladatát.

A játékos felfordítja árukártyáját az előoldalára (épület ábra). A kártya ezután győzelmi pontot ér.

Szekerének értékelése szerint további 1-5 aranyat kap.

Lépése utolsó akciójaként felfordítja a célmező egy újabb árukártyáját.

Ezzel a kártyán lévő áruval határozza meg a játékos a következő célját.

4. A szekerek felértékelése

A szekérfigura jelképezi a teljes szekeret. Hogy az adott szekér hogy néz ki, milyen tulajdonságai vannak, az a szekérkártyán olvasható.

A lent ábrázolt szekérkártyán látható, hogy a játékosnak 5 mozgáspont áll rendelkezésére a szekere léptetéséhez (A), és 2 aranyat kap egy sikeres áruszállításért (B). Egy barbár elűzése csak „6” dobással lehetséges (C).



Ha a játékos fel szeretné értékelni szekérkaravánját akkor a kereskedő-és építészakaszában befizeti a legfelső lefordítva fekvő szekérkártyán látható nyersanyagokat, majd a kártyát megfordítva a régi, felfordítva fekvő szekérkártyára fekteti. Ha egy játékos szekérkaravánja eléri a legmagasabb 5. szintet, akkor ez a kártya győzelmi pontot ér.

5. A barbárok

a) Lépés a barbárokon át

Aki szekérfigurájával olyan úton, vagy útvonalon szeretne átlépni, amin egy barbár áll, annak 2 plusz mozgáspontra lesz szüksége (útvonal + barbár = 4 mozgáspont, út + barbár = 3 mozgáspont). Aki nem rendelkezik elegendő mozgásponttal ahhoz, hogy átlépjen a barbáron, az vagy hagyja elveszni mozgáspontjait és a barbár előtti kereszteződésen megáll, vagy a maradék mozgáspontjaival más irányba lép tovább.

b) Barbárok elűzése

A 2. szintől kezdve a játékos megpróbálhat elűzni egy barbárt. A játékos szekérfigurájával megáll a barbár előtti kereszteződésen és dob egy kockával. Ha olyan számot dob, ami a felfordítva fekvő szekérkártyáján látható, áthelyezheti a barbárt egy tetszőleges útvonalra, vagy útra, végül a maradék mozgáspontjaival akadálytalanul tovább lép. Ha más számot dob, akkor ebben a lépésben csak az a) pontban leírt lehetőségei maradnak. Aki egy barbárt egy játékostársa útjára űz, az nem húzhat tőle nyersanyagkártyát.

b) Vegyük figyelembe:

6. „7” dobás

Aki „7”-t dob, az a 3 barbár egyikét áthelyezi egy másik útvonalra, vagy útra. Ha egy barbárt egy útra állít, akkor egy nyersanyagkártyát (nem aranyat!) húzhat az út tulajdonosától. Akkor is, ha nincs rabló a játékban, a szabály továbbra is érvényben marad, hogy amelyik játékosnak 7-nél több nyersanyag van a kezében, az be kell, hogy adja a felét.

7. „2” és „12” dobás

Aki „2”-t vagy „12”-t dob, megismétli a dobását.

8. Arany

Az arany azért fontos, hogy az idegen utak használatáért tudjunk fizetni. Amikor egy játékos soron van, 2 aranyért maximum kétszer becserélhet egy tetszőleges nyersanyagot. Az arany nem nyersanyag, tehát „7” dobás esetén nem vesszük figyelembe.

Aranyat szerezhetünk nyersanyagcserével is: 4:1 arányban a bankkal, saját kikötő kihasználásával, vagy a játékosársakkal történő csere folyamán.

A JÁTÉK VÉGE

A játéknak akkor van vége, ha az éppen soron lévő játékos 13, vagy több pontot ér el.

JÁTÉKTIPP EHÉZ A JELENETHEZ

Attól függetlenül, hogy ebben a jelenetben nem jár plusz győzelmi pont a „Leghosszabb kereskedelmi út”-ért, mégis fontos, hogy utat építsünk. Minél több saját utunkat tudjuk használni a szekér egyik céltól a másik célba történő léptetéséhez, annál gyorsabban tudjuk a szállítmányt a célba juttatni, és kevesebb aranyat kell kifizetnünk játékosársainknak idegen út használatáért.

Ügyeljen arra, hogy mindig legyen elegendő aranykészlete. Mert könnyen megtörténhet, hogy szekérével idegen utak közé szorul és ha nem tud fizetni, megreked.

Abban az esetben is szerezhet aranyat, ha a játékosársai nem használják az útját és nem fizetnek arannyal. Mégpedig úgy, hogy cserél, a játékosársakkal, vagy a bankkal.

Tervezte: Klaus Teuber

Licence: Catan GmbH © 2007, catan.de

Illusztráció: Michael Menzel

Kivitelezés: Michaela Kienle

A játékgfigurák tervezője: Andreas Klobber

3D-Grafika: Andreas Resch

A 2015 kiadás kiadója: Arnd Fischer

Kiadó: Reiner Müller, Sebastian Rapp

© 2007, 2015 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

Pfizerstr. 5-7, 70184 Stuttgart

Tel.: +49 711 2191 - 0, Fax: +49 711 2191 - 199

info@kosmos.de, kosmos.de

Minden jog fenntartva.

MADE in GERMANY

Art.-Nr.: 745799

KOMBINÁCIÓS LEHETŐSÉGEK:

Ez a jelenet ennek a kiegészítésnek minden variációjával kombinálható.

Kombinálás a „Catan két személyre” variációval:

- Aki a semleges játékos útját használja, a szekér léptetése/úthasználata utáni aranyak a felét a banknak, másik felét a játékosársának fizeti.
- 1 kereskedőzsetonért a rabló sivatagba való száműzése helyett egy barbárt helyezünk át egy útvonalra (nem útra).
- Egy célmezőhöz épített településért 1 kereskedőzseton jár.

Az „Események Catanon” esetében:

Mivel ebben a jelenetben nincs rabló és „Leghosszabb kereskedelmi út” sem, ezért a következő eseményeknek megváltozik a jelentésük:

- Rablótámadás: Akinek 7-nél több nyersanyagkártyája van, a felét beadja. Majd áthelyez egy barbárt egy útra, vagy útvonalra. Ha a barbárt útra helyezi, az út tulajdonosának a kezéből húz egy nyersanyagkártyát.
- A rabló visszavonul: Mivel itt nincs rabló, ezért nem történik esemény.
- Földrengés: Aki egy keresztbefordított úton lép, annak épp úgy, mint egy útvonalnál 2 mozgáspont van szüksége.

A „Kikötőmester” variációval kombinálva, a győzelemhez 14 pont kell.

A kiegészítés fejlesztése, szabály tesztelése és tanácsadás:

TM Spiele GmbH

mit Reiner Müller, Wolfgang Lüdtke, Peter Neugebauer und Fritz Gruber

Catan GmbH

mit Claudia Teuber, Guido Teuber, Benjamin Teuber und Arnd Beenen

Oliver & Petra Sack

mit Katharina Sack, Yannick Sack und Michael Pfundstein

Frank Wölfelschneider

mit Daniela Wölfelschneider, Daniela Reisser und Thomas Reisser

Xavi Bühlmann

mit Jonas Bühlmann, Nina Bühlmann, Anja Gschwind und Oliver Lehmann

Daniel Stehli

mit Martin Gürber, Jochen Buscher, André Fleckner und Giuseppe Goffi

Dr. Reiner Düren

mit Anna Lebrato, Manuel Lebrato, Monika Lebrato, Arend Overhoff, Niels Overhoff und Dr. Martina Fach-Overhoff

Dirk Blask

mit Sandra Blask, Ralf Blask, Sabine Heinrich, Guido Heinrich

Dietmar Stadler

mit Sylvia und Klaus Rustler, Heinz Penzel, Denis Neumann, Simon Löbe, Meike und Julia Stadler

und Sebastian Rapp

CATAN

KIEGÉSZÍTÉS

FELFEDEZŐK ÉS KALÓZOK



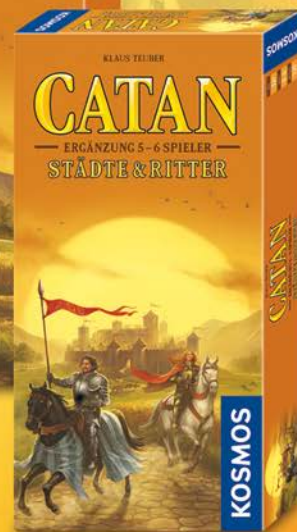
Három egymásra épülő jelenet, amelyekben a játékosok hajóikkal felderítik az ismeretlen tengert, és a felfedezett szigeteken településeket építenek.

Készítse fel a telepéseket és a tengerjáró hajókat egy kalandos utazásra és fedezze fel az ismeretlen területeket! Szerezze meg a Fűszersziget titokzatos őslakosaitól az egzotikus fűszereket! Hódítsa meg a Kalóztáborát és csapjon le a zsákmányra!

CATAN

KIEGÉSZÍTÉS

LOVAGOK ÉS VÁROSOK



Ismerje meg az életet Catan szigetén a lovagok korában! Virágzó kereskedelem, gazdagság és bőség. Vad barbár horda fenyegetése, támadása. Bátor lovagok derekas küzdelme Catan védelmében. Új élmények, izgalom és feszültség a Catan Lovagok és városok kiegészítésben!

CATAN

KIEGÉSZÍTÉS KERESKEDŐK ÉS BARBÁROK

Ezzel a kiegészítéssel a

„Kereskedők
és Barbárok”

társasjátékot
akár öt fő is
játszhatja!



Kedves játékos,



10 évvel a „Lovagok és városok” megjelenése után kérdezték tőlem, hogy lesz-e harmadik kiegészítés az alapjátékhoz. Ezt a kérdést akkoriban nemlegesem válaszoltam meg, mert úgy gondoltam, hogy az összes kívánságot arra vonatkozóan, hogy Catanon több élményt éljünk át megvalósítottam. A „Tengeri utazóval” a játék a térben nőtt, a „Lovagok és városokkal” pedig a játékélményt elmélyült.

2006 kezdetén indítottunk a Catan-Onlinewelt oldalon egy körkérdést, hogy megtudjuk, hogy ennek a virtuális Catan játékvilágnak a polgárai milyen játékot szeretnének. A kívánságlista legelején a „Variációk az alapjátékhoz” kívánság állt.

Mivel a fiókomban az eltelt tíz év alatt gyűltek az ötletek az érdekes játékvariációkhoz, ezen a kívánságlistán felbátorodva nekifogtam feldolgozni és továbbfejleszteni ezeket. Ennek az eredményét tartja most a kezében:

Egy hadjárat 5 jelenettel egészen új kihívásokat és lehetőségeket nyit meg, hogy az alapjátékot újra éljük. A különböző játékvariációk közül kiválaszthatjuk a számunkra legmegfelelőbbet. A „Harmadik kiegészítés” a „Variációk az alapjátékhoz” kívánságlistának megfelel, és az utolsó két jelenetének mélysége megközelíti a „Lovagok és városok” játékélményét.

Egy ilyen átfogó kibővítést aligha lehet egyedül megvalósítani úgy, hogy az elégedett eredményhez vezessen. Ezért köszönöm az összes „telepesnek” akik a játékszabály elkészülése végén szabálytesztet elvégeztek és tanácsokat adtak. Köszönöm az értékes segítségüket.

Jó szórakozást kívánok Önnek a „Kereskedők és Barbárok” játékhoz.

2007. február. Klaus Teuber

A JÁTÉK TARTALMA

138 Figura

- 24 Lovag, játékszínenként 6



- 12 Híd, játékszínenként 3



- 4 Szekér, játékszínenként 1



- 36 Barbár, bronzszínűben



- 40 Érme, 25 egyes és 15 ötös



- 22 Teve, bronzszínűben



117 Kártya

- 1 Kártyakészlet a „Barbárok támadása” jelenethez

- 2 Kártyakészlet a „Kereskedők és barbárok” jelenethez

- 1 Kártyakészlet a „Események Catanon” jelenethez

- 4 Kártyakészlet a „Catan halászlai” jelenethez

3 Karton tábla kiemelhető elemekkel

1 Színkocka

1 Játékleírás

TARTALOMJEGYZÉK

● A variációk	2 oldal
● Barátságos rabló	2 oldal
● Események Catanon	2 oldal
● A Kikötőmester	4 oldal
● Catan két személyre	5 oldal
● A hadjárat	6 oldal
● Catan halászlai	7 oldal
● Catan folyói	8 oldal
● A karavánutak	10 oldal
● A barbárok támadása	12 oldal
● Kereskedők és barbárok	16 oldal
Impresszum	20 oldal